LE CALENDRIER LAGUNAIRE

Quand Aimé Césaire écrit un scénario de jeu de rôle

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Joué le 20/08/15 chez moi.
Personnage : le chercheur de graine

Théâtre :

Sur son blog Playing D&D with Pornstars, Zack Smith prétend qu'un poème peut suffire pour décrire un setting de jeu de rôle, et pour illustrer sa théorie, il reproduit le poème Le Calendrier Lagunaire d'Aimé Césaire, qui à son sens se suffit à lui-même pour d'écrire un setting d'horreur lovecraftienne aux Antilles.
http://dndwithpornstars.blogspot.fr/search?q=aim%C3%A9+c%C3%A9saire
http://cyrano.blog.lemonde.fr/2008/01/20/calendrier-lagunaire-daime-cesaire/

J'ai décidé de le prendre au mot, et nous avons donc joué Le Calendrier Lagunaire. Nous avons lu le poème avec le joueur, lu les définitions des termes les plus techniques, sélectionné 12 mots du poème (6 par le joueur, 6 par moi) pour constituer un tableau des symboles, et débattu très courtement sur la nature du setting. Concrètement, nous avons établi que cela se passait dans des Antilles fantasmées à la sauce Millevaux, qu'on pouvait citer des termes locaux (Port-au-Prince...), et que tout anachronisme ou incohérence était accepté, attendu que nous n'avions aucun public pour nous lancer des cailloux en cas d'erreur, et que le complexe post-apocalyptique / emprise / égrégore de Millevaux autorise d'emblée tous les anachronismes et les incohérences. Sans apporter plus de détail, nous avons joué. Un petit peu plus tard en jeu, j'ai quand même ajouté un détail que vous devez savoir avant de lire : nous avons établi que tous les habitants du setting étaient noirs par défaut. Il y avait cependant des blancs, mais on le stipulerait le cas échéant.
Et qu'ajouter de plus sinon que Zack Smith avait tellement raison, et que ce fut une des parties les plus étranges et les plus exotiques qu'il m'ait été donné de jouer.

Tableau des symboles
1 Culte
2 Varech
3 Pic
4 Egarés
5 Soif
6 Appartement
7 Embâcle [définition : amas de détritus végétaux, minéraux ou animaux sur le fleuve]
8 Magique
9 Abyssale
10 Blessure
11 Idée
12 Enfer

Le Personnage :

Le chercheur de graine.
Objectif : Ramener une plante qui produit des graines magiques. Elle pousse sous la terre.
Symboles : Culte, Enfer

L'histoire :

Je suis aspirant dans un Culte des Enfers. L'Enfer souterrain, pas l'Enfer de feu. Le Culte vénère aussi le végétal et la germination. Je dois subir mon épreuve initiatique. C'est mon père qui m'a fait entrer dans le Culte. Il m'a dit d'aller voir les anciens du village. Les anciens m'ont dit qu'il fallait emprunter une entrée vers les Enfers qui est à flanc du volcan, et que là-bas on me donnerait mon épreuve.
Je suis allé sur le flanc de basalte en couches, j'ai trouvé un tunnel qui descendait à la verticale. Il y avait des racines qui m'ont servi d'échelle pour arriver jusqu'en bas. Je suis entré dans une caverne. L'air était rare.
Au-dessus de ma tête, il y avait comme une rumeur, celle de l'océan. Alors j'ai compris que j'étais sous les abysses. C'était le premier prodige.
Dans la caverne il y avait une très vieille femme entourée de dizaines de bougies qui brillaient avec l'énergie du désespoir. Elle m'a dit : "Bonjour, je vais t'expliquer ta quête".
La vieille femme m'a dit que je devais trouver une graine quelque part sous la terre. Cette graine, il fallait la ramener au village et la semer, alors toutes les autres graines qui auront été semées pourront germer. C'est la mère de toutes les graines, qui fait germer toutes les autres. Si je ne ramène pas la graine, alors plus rien ne poussera la saison prochaine. Elle me dit que j'ai deux solutions pour trouver la graine. Je peux la trouver quelque part sous la terre, mais aussi je dois savoir qu'il y en a une dans mon coeur. Evidemment, je préfère éviter de me sacrifier, alors je tente la recherche de la graine souterraine. La vieille me dit que pour commencer, je peux aller prendre conseil auprès des anciens, ou je peux aller voir les blancs car ils connaissent beaucoup de choses, mais je préfère m'engager dans le tunnel qui est derrière elle. Je prends une de ces bougies pour m'éclairer. Je m'éloigne dans la galerie, alors la vieille éclate d'un rire sardonique, et souffle toutes ces bougies. Je ne la vois plus.

J'erre un moment dans le royaume souterrain, la galerie n'arrête pas de faire des embranchements, et je me perds. Il fait très chaud, ce qui me paraît anormal vu la profondeur. J'ai très soif. J'entends la rumeur de l'océan au-dessus de ma tête, j'hésite à emprunter certaines galeries qui remontent pour chercher une fuite d'eau, mais finalement je préfère continuer tout droit.

J'arrive dans une caverne éclairée par des bougies. Je suis revenu à mon point de départ. La vieille me dit : "Bonjour, je vais t'expliquer ta quête". Par jeu, je lui répète les mêmes choses que la première fois, et elle me répond les mêmes choses. Quand vient le moment de prendre congé d'elle, je prends une bougie, mais cette fois je remonte à la surface.

Quand je remonte sur le flanc du volcan, celui-ci est entré dans une calme d'éruption. Une coulée de lave descend paisiblement. Je vois des blancs, ceux que nous appelons les Colons, marcher dans la jungle. Ils sont une dizaine, ils sont minces et grands, ils font quatre mètres de haut. Ils ont la peau très pâle, comme maladives, ils sont vêtus d'uniformes beiges et portent des chapeaux coloniaux très pointus qui accentuent encore leur taille. J'avais entendu parler des Colons, et je savaient qu'ils utilisaient une technologie mystérieuse. Les blancs tiennent des fusils presque aussi longs qu'eux. A leurs côtés, il y a de grands robots marcheurs, des robots en bois de dix mètres de haut avec de longues pattes grêles, surmontés de paniers ombragés qui portent des femmes blanches, toutes aussi grandes que les hommes.

Je vois que les blancs se dirigent vers mon village. Je vais à leur rencontrer. Un blanc m'arrête, il a une moustache blonde et quand il me parle je constate qu'il a des dents de requins. Pointues et découpées en fractales de denticules. Je lui explique que j'ai besoin de leurs connaissances, je leur explique quelle graine je recherche. Le blanc dit que si on peut faire affaire, il nous laissera

consulter ses cartes, et j'accepte.

Les blancs m'escortent jusqu'au village. Les marcheurs écrasent les arbres de la jungle sur leur passage, les blancs aussi sont si grands qu'ils sont obligé de dévaster la végétation à la machette pour avancer. Quand nous arrivons, les enfants accourent, étonnés par ce qu'ils voient. Les blancs s'installent comme en pays conquis. Un marcheur écrase même une hutte pour se garer. Je vais voir mon père, car j'ai peur de ne pas savoir lire les cartes. Je le trouve dans sa case. Il y a des poules suspendues à saigner, des bols de riz, de manioc. Ma mère est en train de moudre. Mon père m'explique qu'avant, c'était lui qui devais chercher la graine chaque été, la graine n'était jamais au même endroit, et que maintenant j'étais en âge pour qu'il me transmette sa tâche. Mais il veut bien m'aider pour cette fois, même s'il se méfie des blancs.

C'est le crépuscule. Les blancs nous disent de monter dans un des marcheurs. Du haut du marcheur, on nous lance deux cordes à noeuds et nous grimpons. En haut, c'est la demeure de la cheffe des Colons. Elle s'appelle Adamia. Elle est vêtue de blanc, avec une robe bouffante aux hanches et aux épaules. Elle porte un camé en sautoir autour du cou. Elle a des cheveux en chignon allongé sur les côtés. On voit parfaitement ses dents de requin. Elle a une ceinture de têtes réduites : les têtes des ancêtres d'autres villages, alors nous comprenons que cette femme a un grand pouvoir. Elle nous montre sa carte, qui est une sphère armillaire très complexe. Nous comprenons qu'elle represente non pas notre monde tel qu'il a été exploré, mais notre monde tel qu'il est réellement. Elle trempe une plume dans le sang contenu dans le crâne d'une tête réduite, et annote la carte avec la plume. Nous comprenons qu'elle met à jour l'étendue du territoire qu'elle a conquis. Elle nous laisse regarder la carte, et grâce au savoir de mon père, nous parvenons à voir trois points d'intérêts. Il y a un grand marais qui s'est développé dans une embâcle sur le fleuve, et au milieu de sa végétation, il y a des pépites d'or. Beaucoup d'or. Il y a un réseau de galeries dans la falaise sur la lagune, qui sera bientôt inondée par le mascaret, la brusque remontée du fleuve poussé par la marée. Et enfin, nous voyons où est la graine. Elle est juste dans la caverne où j'ai trouvé la vieille femme. Adamia nous demande si nous avons trouvé la graine. Mon père demande à s'entretenir une minute avec moi avant de répondre. Nous discutons et je propose de berner les blancs, qui semblent convoiter la graine. Je vais les conduire dans les galeries de la lagune, et ils seront noyés par le mascaret. A l'issue de la minute, je dis donc à Adamia que j'ai vu la graine dans les galeries lagunaires, et Adamia nous dit que les Colons m'accompagneront là-bas. Mais elle précise aussi qu'elle ne nous fait pas confiance, et qu'elle veut donc soumettre l'un d'entre eux à un rituel de la magie des blancs, pour tester notre sincérité. Je négocie avec mon père en aparté, et on décide que ce sera moi qui me prêterai au rituel. Adamia verse le sang noir que contient une tête réduite dans un creuset, y rajoute du soufre et le fait chauffer sur une flamme bleue. Elle utilise un couteau cérémoniel avec un manche en ivoire et une lame triangulaire. Manche et lame sont gravés de dessins représentant la création du monde. Elle m'entaille le poignet et s'entaille le sien, et nous versons nos deux sangs dans le creuset, puis elle me dit que nous allons chacun boire au creuset. Je bois en premier.
Je perds connaissance.

Je reprends mes esprits presque aussitôt, mais je comprends que je suis passé dans une autre réalité. Adamia et mon père ne sont plus là. Par la fenêtre, je ne vois plus un ciel de crépuscule, mais un ciel blanc, surnaturel.

Je descends du marcheur, et trouve le village désert. Je marche le long du volcan. Des tuniciers et des coraux ont poussé sur le basalte, comme si la nature était devenue folle.

Je vais sur le bord du fleuve. La marée commence à remonter à travers le fleuve, elle charrie sur le bord des centaines de squelettes d'oiseaux, et les oiseaux vivants s'acharnent sur ces ossements pour y dénicher un lambeau de chair ou un crabe. Je m'enfonce dans les galeries lagunaires. Derrière moi, la marée fluviale est remontée d'un cran, elle a remporté les squelettes d'oiseau et lèche les

entrées des galeries. Dans les galeries, je trouve mon père, mais je comprends que ce n'est pas tout à fait mon père, il parle mais il est comme mort. Il m'explique que j'ai une dette envers lui. Chaque année, il a dû subir la quête de la graine, maintenant c'est mon tour, je dois le faire pour l'en décharger. Il s'assure que je ne vais pas me défiler. Je lui demande ce qu'il a fait quand j'ai perdu connaissance. Il dit qu'on est arrivé à ce moment précis. Et qu'il hésite. Il dit qu'Adamia a aussi bu le sang et qu'elle a aussi perdu connaissance. Il hésite entre fuir et tuer Adamia avec son couteau. Je lui dis de fuir, si Adamia est tuée, nous allons avoir des problèmes avec les blancs. Dans les galeries, il y a une autre graine. C'est un corail qui pousse en fractale, sans arrêt, à vue d'oeil. Ses extrémités sont très effilées, et mon père me dit d'y prendre garde car à la moindre piqure je serai empoisonné. C'est une autre graine aussi très puissante, c'est la graine de l'amour, celui qui s'y pique tombe irrémédiablement et désespérément amoureux d'une autre personne. Si on détruit la graine, alors il n'y aura plus d'amour sur cette terre et ce serait aussi une catastrophe. Je veux récolter la graine car j'ai une idée derrière la tête. Mon père me dit qu'il suffit que je la remette dans la terre ou dans l'eau pour qu'elle germe à nouveau de façon aussi spectaculaire.
J'entends la marée fluviale, le mascaret, qui remonte dans les galeries. Je dis à mon père de fuir. Je prends mon temps, prudemment je rampe sous les branches de corail pour ne pas me faire piquer, et je coupe le corail juste à l'endroit où il sort de la graine. La graine que je récolte ressemble à un corail-cerveau. Mais j'ai trop pris mon temps, l'eau remonte jusqu'à moi. Je peux lutter au risque de me blesser et d'agoniser, mais je préfère me laisser emporter. Le fleuve m'immerge et m'emporte dans les galeries, et je perds connaissance.

Quand je me réveille, c'est comme si j'étais sorti du tunnel sur le flanc du volcan. La jungle est couchée et putréfiée. Toutes les plantes sont mortes.Je vois au loin des marcheurs qui progressent vers les autres villages, ils crachent des flammes bleues. Je vais au village. Tout est desséché. Dans la cour, il y a un chien qui gémit près du puits, le puits est à sec. J'entends un ancien qui tousse dans sa hutte, c'est le seul à être resté au village. Je vais le voir. C'est le plus vieux des anciens, il est aveugle, il fait tout noir dans sa hutte et ça sent le fauve. Il met du temps avant de constater que je suis entré. Il m'explique que nous sommes dans un futur où je n'ai pas trouvé la graine, et me rappelle l'importance de ma quête. Je lui dis que je dois trouver Adamia. Il me dit de descendre dans le puits, alors je la trouverai.

Ce que je fais, alors je descends encore dans un autre niveau de réalité.
Une grande, grande plage, que l'océan lèche à perte de vue. J'y trouve Adamia, allongée sur un transat sous un parasol, un serviteur noir l'évente avec une palme. Plus loin, il y a des colons et des marcheurs.
Adamia me dit qu'elle a fait une erreur en faisant le rituel auprès de mon père, mais finalement elle s'étonne qu'il n'en ait pas profité pour la tuer quand elle a perdu connaissance. Je lui dis que nous voulons collaborer avec les blancs. Je demande à Adamia quel intérêt elle a vraiment pour la graine. Elle m'explique que selon elle, la graine donne naissance à toutes les autres graines des espèces de l'île, et qu'elle intéresse les blancs pour leurs recherches. Elle dit qu'en échange elle peut me donner des graines des blancs, qui germent sans l'intervention magique de la mère des graines, c'est ainsi que les blancs sont si prospères. Je lui dis que nous avons besoin de la mère de toutes les graines, que c'est le cycle sacré des saisons, elle dit qu'avec les graines des blancs, nous pourrons nous arracher de ce cycle absurde. Je lui demande de me prouver ce qu'elle avance. Elle ouvre sa main, il y a dans sa paume des graines de céréales, de riz, de manioc. Elle me dit qu'il suffit d'en manger une pour comprendre. Je lui dis d'accord, mais elle doit aussi manger une graine, la graine que je vais lui donner. Elle accepte, elle mange la graine. Elle sent la douleur, et dit : "Qu'est-ce que vous m'avez fait manger... ?". Une larme de sang coule de son oeil. Je vois dans son visage qu'elle vient de sombrer dans un amour fou pour moi. Je mange la graine qu'elle m'a tendue. Je perds connaissance.

Nous nous réveillons tous les deux sur le flanc du volcan. Il n'y a plus de jungle, il n'y a plus que des champs de blé, de riz, de manioc. Maintenant qu'Adamia est liée à moi, je descend dans le

tunnel, et elle me suit. J'entre dans la caverne de la vieille, mais Adamia est trop grande pour m'y suivre. Elle passe sa main à l'intérieur, mais elle n'a pas assez d'allonge pour atteindre la vieille, même si je pressens qu'elle pourrait l'atteindre si elle utilisait son couteau.

La vieille, équanime, me répète : "Bonjour, je vais t'expliquer ta quête". Je ne l'écoute pas, je fouille la caverne à la recherche de la graine. Le sol est un sable de basalte, comme de la suie. Je ne trouve rien, la main d'Adamia fouille aussi, sans succès. Finalement, je vois que la vieille est assise sur une sorte de coussin, un coussin frisé. Je lui demande de se pousser, je réalise que ce n'est pas un coussin, mais le crâne d'un homme noir enseveli. Je dégage le sable et l'homme que j'extrais est mon père. Il reprend son souffle. Il dit : "Alors, c'est ainsi, tu m'as trouvé, tu as trouvé la mère de toutes les graines, c'est mon coeur, alors prends le couteau d'Adamia, arraches-le et tu auras achevé ta quête. Je savais que tu devrais en arriver là. Moi-même j'ai dû arracher le coeur de mon propre père, et j'ai dû le refaire chaque année. C'est pour cela que j'ai attendu si longtemps avant de te transmettre ma charge." J'hésite, je pense un moment à me sacrifier moi-même. Adamia m'encourage, elle dit qu'avec la mère de toutes les graines, nous serons des rois, elle sera la reine des îles et je serai le roi. Mon père m'explique que si nous donnons la mère des graines aux blancs et prenons leurs graines en échange, d'abord ils donneront leurs graines pour rien la première année, la deuxième année ils demanderont des services aux noirs, et la troisième année ils les réduiront en esclavage. Adamia me dit que ça ne fait rien, je serai quand même le roi, à ses côtés. Mais je dis que je ne peux résoudre à cet échange, à voir mon peuple réduit en esclavage. Adamia soupire, et abdique : "Puisque je t'aime, je me soumets à ta décision, même si je la désapprouve." Mon père ajoute : "Il y a une autre chose que tu dois savoir. Rien ne prouve que la mère de toutes les graines soit indispensable à la germination des autres graines. C'est peut-être juste une superstition ancestrale, un rite de passage." La vieille me dit que je peux aussi m'enfoncer dans les galeries du royaume souterrain et chercher la graine ailleurs.

Finalement, je fais le pari de la superstition. Je vais remonter sans la graine, et advienne que pourra. Au mieux, si j'ai raison, le village me bannira parce qu'on ne trahit pas une tradition impunément. Au pire...

Avec Adamia, nous nous aggrippons aux racines du tunnel et remontons à la surface.

Au-dessus de nos têtes

la sortie du tunnel

une lumière blanche

Règles utilisées :

Nous avons joué en Inflorenza Minima, en mode Carte Blanche. J'ai cependant utilisé le tableau des symboles, je tirais un symbole pour moi dès que j'étais en manque d'inspiration, ça me paraissait nécessaire sur un théâtre aussi hermétique.
J'applique la règle des prix à payer invisibles : je ne dis jamais "il y a un prix à payer", je reste dans la fiction quand je présente les conséquences possibles d'une tentative.

Retour du joueur :

+ Le côté techno-chamanique des Colons se prête bien aux niveaux de réalité.
+ On rebondit sur les concepts

+ Les questions [i.e. les prix à payer] se dénouent assez facilement. Il n'y a pas de meilleur choix ; ce sont vraiment des dilemmes.
+ Le poème amène la question du merveilleux qu'on retrouve dans le jeu.
+ On n'avait pas de représentation commune et typée du théâtre, du coup chacun avait son interprétation.
+ En plus du tableau des symboles, on aurait pu faire au préalable, non pas un plan papier, mais une séance de world building en commun.
+ On voit qu'en tant que Confident, tu as des routines qui te permettent de proposer des dilemmes assez spontanément. Pour un Confident débutant en Inflorenza Minima, il faudrait proposer une série de dilemmes-type.

Mon retour personnel :

+ Ce que j'ai vraiment constaté dans ce test, c'est que les perspectives de choix du joueur ne s'arrêtaient pas au choix binaire de payer le prix ou de ne pas le payer, le joueur n'a pas cessé d'élaborer des stratégies ou d'emprunter des voies que je n'avais pas prévues. Je pense que c'est dû au fait que je ne verbalise plus la mécanique, je ne dis plus "il y a un prix à payer", alors le joueur ne sait pas si on est dans un moment de résistance ou pas, le joueur est toujours dans la fiction et jamais dans la mécanique. Le fait d'annoncer une issue possible ouvre le champ des possibles, et le joueur invente encore des voies médianes entre ces possibles. Assurément la séance d'Inflorenza minima la plus satisfaisante du point de vue du positionnement fiction-mécanique !

Playlist : Miles Davis / On the corner (jazz fusion) passé en simultané avec Earth / 2 : special low frequency version (drone primal)
Deadbeat / Wildlife documentaries (dub)
Que n'ai-je pensé à passer le double album Agartha/Pangea de Miles Davis, jazz-fusion africanisé et dronesque qui aurait tellement tellement collé !